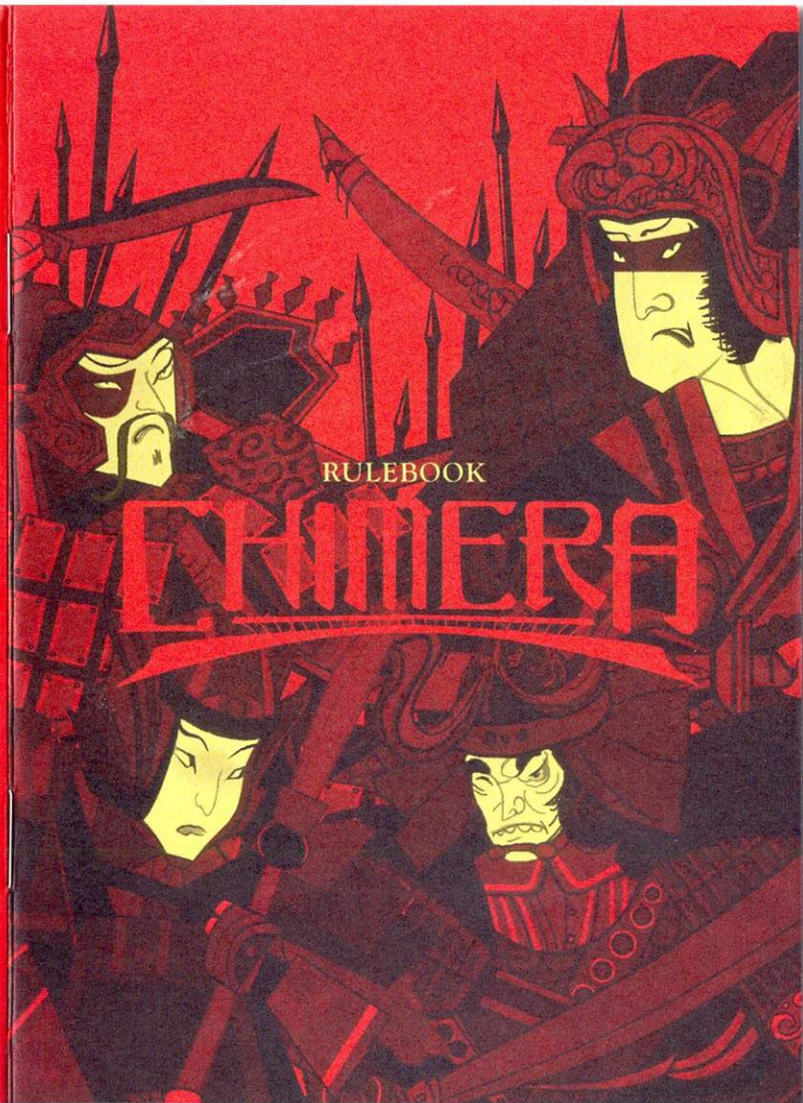




Special thanks to my game group of over  
15 years including Mark Pakas, Steve Rault, Mike  
Fitzgerald, John Perkins, Alan Stern, Donna McFee,  
and Andrew Emerick, my many friends at Alan  
Mason's The Gathering of Friends, and to  
Zee Shlasinger and the great team at Z-Man Games.

Game Design: Ralph H. Anderson  
Flightless Goat Workshop  
Illustrations: Chris Quilliams & Philippe Guerin  
Development: Team Z-Man Games

© 2014 Z-Man Games Inc.  
11, rue de la Coopérative  
Rivaud QC J0P 1P0  
Canada  
[info@z-mangames.com](mailto:info@z-mangames.com)  
[www.z-mangames.com](http://www.z-mangames.com)





## 게임의 목표

키메라는 2대1로 겨루는 3인용 카드게임으로, 클라이밍과 손털기 기반인 티츄(Tichu), 위대한 달무티(The Great Dalmuti) 등과 유사합니다. 한 사람은 키메라가 되고, 두 사람은 한 팀으로 키메라 헌터가 되어 키메라를 물리쳐야 합니다. 여러 라운드를 진행하며 누군가 목표점수에 도달하게 되면, 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.(보통 400점)

## 구성요소

게임은 54장의 카드로 진행됩니다.

- 숫자 1~12의 4가지색 카드(카드의 문양은 아무런 기능이 없습니다.)

다음 8장의 카드는 보물 카드이며 트릭을 얻은 플레이어에게 점수를 줍니다.

- 4장의 숫자 2(Fortune Toads)는 10점씩
- 4장의 숫자 11(Prosperity Cats)은 5점씩
- 4장의 히어로(Hero)는 숫자 카드(1~12)보다 강하지만, 숫자가 없으므로 스트레이트나 연속 조합으로 쓸 수 없습니다.
- 1장의 비휴(Pi Ya)는 키메라를 제외한 싱글 카드 중 가장 강력하며 스트레이트를 만들 때 원하는 카드를 대신해 사용할 수 있습니다.  
예를 들어, 8-9-10-비휴-12.
- 1장의 키메라(Chimera)는 모든 싱글 카드 중 가장 강력합니다.



## 게임 준비와 카드 분배

누군가 딜러(dealer)가 되어 카드를 섞고 다른 한 명이 카드 더미를 반으로 나눕니다. 딜러는 아래 더미의 맨 위 카드 1장을 뽑아 위 더미의 맨 위에 앞면으로 공개하여 놓습니다. 그 후 아래 더미를 공개한 카드 위에 올려놓고 카드를 분배합니다.

첫 3장은 뒷면으로 테이블 중앙에 깔아둡니다. 이것을 키메라 덴(Den)이라고 부릅니다. 그 후 남은 카드를 사람들에게 분배합니다. (1인당 17장)

## 경매

공개된 카드를 받은 사람이 경매를 시작한다.

- 시계방향순으로, 패스하거나 입찰을 한다.

- 가능한 입찰 : 패스, 20, 30, 40

입찰은 이들 중 아무 것이나 선택 가능

- 예를 들어, 누군가 최고값인 40을 먼저 입찰한다면, 자동으로 그 사람이 경매에서 승리한다.

입찰을 하려면 바로 전 사람이 입찰한 값보다 높아야 한다.

- 경매는 누군가 40을 입찰하거나 두 사람이 패스할 때까지 진행한다.


만약 아무도 입찰을 하지 않고 모두 패스를 했다면, 모든 카드를 다시 섞고 재분배를 한다. 재분배 후에도 또 다시 모두 입찰 없이 패스를 했다면, 공개된 카드를 받은 사람이 무조건 20을 입찰해야 한다. 다른 사람들은 원래대로 입찰을 선택할 수 있다.

## 카드 조합


각 조합의 자세한 설명은 룰북 마지막 참조

싱글 카드 

페어 

연속 페어(셋 이상의 연속된 페어) 

트리플 


연속 트리플(둘 이상의 연속된 트리플) 

트리플 + 싱글 

트리플 + 페어 


연속 트리플 + 각 싱글 

연속 트리플 + 각 페어 

스트레이트(다섯장 이상 연속 숫자 카드) 

퀵드 + 싱글 두 개 

퀵드 + 페어 두 개 

트랩(한 종류의 카드 네 장) 

키메라 승천 

## 라운드 준비

경매의 승자가 키메라가 됩니다. 키메라는 덴(Den)에 있는 카드 3장을 자신의 손으로 가져오고, 손의 카드가 총 20장이 맞는지 확인합니다. 키메라는 카드를 버리거나 이 단계를 건너뛸 수 없습니다!

나머지 두 사람은 팀으로 진행하며, 헌터가 되어 키메라를 물리쳐야 합니다. 경매의 결과에 따라, 헌터는 즉시 0~2장의 카드를 비공개로 서로 교환합니다 :

- 경매 결과가 20이면, 헌터는 카드를 교환하지 않는다.
- 경매 결과가 30이면, 헌터는 1장을 교환해야 한다.
- 경매 결과가 40이면, 헌터는 2장을 교환해야 한다.

## 게임 플레이

사람들은 자신의 손을 가장 먼저 터는 것을 목표로 합니다.

키메라가 앞장에 명시된 14가지의 조합 안에서 한 장이나 그 이상의 카드를 내면서 라운드를 시작합니다. 이것을 '트릭을 리드하다' 라고 합니다.

시계방향 순서로 사람들은 트릭을 내거나 패스를 해야 합니다.

다음 트릭부터는 반드시 리드와 같은 조합이면서 반드시 더 강한 순위의 트릭을 내야합니다.

- 예를 들어, 리드가 3 싱글이면, 오직 3보다 큰 싱글 카드만 낼 수 있습니다. 만약 리드가 페어라면, 더 강한 페어만 낼 수 있습니다. 또는 리드를 무시하고 트랩이나 키메라 승천을 낼 수도 있습니다.
- 만약 트랩이 나온다면, 더 강한 트랩이나 키메라 승천만 낼 수 있습니다.



· 키메라 승전은 이 게임에서 가장 강력한 조합입니다.

**참고: 트랩과 키메라 승전은 자신의 차례에만 낼 수 있습니다!**

카드를 낼 수 있더라도 패스할 수 있고, 한 번 패스한 사람이 다음 자기 차례가 됐을 때 다시 카드를 내는 것도 가능합니다.

두 사람이 연속으로 패스를 할 때까지 트릭을 진행합니다.

가장 마지막에 카드를 낸 사람이 이번 트릭에 나온 카드 모두를 따서 자기 앞에 뒷면이 보이게 쌓아둡니다. 이렇게 판 카드들을 그 사람의 트릭이라고 합니다. 이렇게 카드를 판 사람이 다음 트릭의 시작 카드를 원하는 조합으로 낼 수 있습니다.

따 낸 보물 카드는 라운드 종료 후 점수가 됩니다.

한 사람이 손을 모두 털면 라운드가 종료됩니다. 그 사람이 마지막 트릭을 따내고, 각자 자신이 얻은 트릭의 점수를 계산합니다. 손에 남아 있는 카드는 계산하지 않고 버립니다.

## 라운드 점수 계산

점수는 먼저 손을 털 사람과 경매 결과에 따라 계산합니다. 먼저 각자의 점수를 계산하고, 나누어 갖습니다.

키메라가 가장 먼저 손을 털었다면 :

키메라는 경매 결과의 2배를 점수로 얻습니다(40, 60, 80).

키메라는 각 보너스마다 추가로 25점을 얻습니다.

보너스:

다음의 것들은 각각 25점의 보너스가 됩니다.

· 라운드에 나온 각 트랩과 키메라 승전

**참고: 쿼드+싱글이나 쿼드+페어는 트랩이 아닙니다!**

· 헌터 중 한 명이라도 카드를 한 장도 내지 못한 경우

헌터 중 누군가가 가장 먼저 손을 털었다면 :

· 키메라는 경매 결과만큼의 점수를 잃습니다.(-20,-30,-40)  
0 이하로 깎이는 것도 가능합니다.

· 키메라는 어떠한 보너스도 받지 못합니다.

· 두 헌터는 각자 20점을 얻습니다.

모든 사람이 얻는 점수

보물 카드:

모든 사람은 자신이 얻은 트릭의 보물 점수를 얻는다.

· 게임에는 8장의 보물 카드가 있습니다.

4장의 숫자 2(Fortune Toads)는  
10점씩(두꺼비의 배에 표시)

4장의 숫자 11(Prosperity Cats)은  
5점씩(고양이의 목걸이에 표시)



**참고: 누군가 손을 모두 던 후에는, 손에 남은 보물 카드는 계산하지 않습니다.**

## 게임 플레이

예시 1:

- 경매 결과가 20이고, 키메라가 먼저 손을 털었습니다.
- 한 개의 트랩이 나왔고,
- 헌터 한 사람은 아무런 카드도 내지 못했습니다.

키메라는 40점(경매 결과 20 X 2)

+ 25점(트랩 한 개에 대한 보너스)

+ 25점(한 명이 카드를 못낸 것에 대한 보너스)

을 더해서 총 90점을 얻습니다.

· 그리고 각자가 얻은 보물 점수는 따로 계산합니다.

## 예시 2:

경매 결과가 40이고, 헌터가 먼저 손을 털었고, 키메라 승천이 나왔습니다.

- 키메라는 40점을 잃고(경매 결과만큼) 키메라 승천에 대한 보너스도 받지 못합니다.
- 헌터는 각자 20점을 얻습니다(키메라를 물리친 것에 대한).
- 그리고, 모두는 각자가 얻은 보물 점수를 따로 계산합니다.

## 승리 조건

누군가가 400점 이상을 얻을 때까지 게임을 계속하며, 가장 높은 점수를 얻은 사람이 승리합니다. 만약 최고점의 동점이 되었다면, 한 사람만 최고점이 될 때까지 추가로 게임을 계속합니다.(추가 게임으로 인하여 동점이 아니었던 3등이 승리하는 것도 가능합니다!)

게임을 더 길게 혹은 짧게 하기를 원한다면, 목표 점수를 변경할 수 있습니다. 300점, 500점, 750점 등을 추천합니다.

## 카드 조합

### 기본 사항

- 카드의 문양은 나왔던 카드들을 기억할 때 도움을 줄 뿐, 아무런 기능이 없습니다.
- 히어로(H)는 숫자 1~12보다 높은 것으로 간주하지만, 숫자가 없으므로 스트레이트나 다른 조합으로는 쓸 수 없습니다.
- 비휴(Pi Ya)와 키메라를 함께 내는 키메라 승천은 무조건 트릭에서 승리합니다.
- 트랩과 키메라 승천은 자신의 차례가 아니면 낼 수 없습니다.(이걸 언급하는 이유는 티츄에 익숙해진 분들을 위해서입니다.)



싱글 카드 - 숫자가 클수록 강함: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 히어로, 비휴, 키메라



페어 - 같은 숫자 카드 2장. 숫자가 클수록 강하고 히어로가 가장 강함. 8-8이 4-4보다 강하며, H-H가 가장 강력한 페어임.



연속 페어 - 셋 이상의 연속된 페어. 히어로, 비휴, 키메라는 사용할 수 없음.



트리플 - 같은 숫자 카드 3장. 숫자가 클수록 강하고 히어로가 가장 강함. 11-11-11이 2-2-2보다 강하며, H-H-H가 가장 강력한 트리플임.



연속 트리플 - 둘 이상의 연속된 트리플. 히어로, 비휴, 키메라는 사용할 수 없음.



트리플+싱글 - 트리플 하나와 싱글 카드 하나. 이 조합은 트리플의 숫자에 의해 강함이 결정됨. 예를 들어, 7-7-7-5가 5-5-5-12보다 강함.





트리플+페어 - 트리플 하나와 페어 하나. 이 조합은 트리플의 숫자에 의해 강함이 결정됨. 예를 들어, 9-9-9-11-11이 5-5-5-12-12보다 강함. 키메라 승천은 페어로 사용 불가.



연속 트리플 + 각 싱글 - 트리플 갯수만큼 싱글을 낼 수 있음. 각 싱글의 숫자는 반드시 서로 달라야 하며, 히어로 트리플은 낼 수 없음. 비휴나 키메라를 싱글로 사용할 순 있지만, 비휴와 키메라를 동시에 싱글로는 사용 불가.



연속 트리플 + 각 페어 - 트리플 갯수만큼 페어를 낼 수 있음. 트리플의 숫자만 연속되면 되고, 페어의 숫자는 반드시 서로 달라야 함. 히어로는 페어로 낼 순 있지만, 트리플로 낼 수는 없음. 키메라 승천은 페어로 사용 불가.



5장 이상 스트레이트 - 1~12까지 숫자 중 최소 5장을 이어서 사용(5장 이상도 가능). 히어로와 키메라는 사용 불가. 비휴는 스트레이트(1~12)의 빈 숫자를 채우는 와일드 카드로 사용 가능. 예를 들어, 8-9-10-비휴-12.



쿼드 + 싱글 두 개 - 같은 숫자 카드 4장과 각기 다른 싱글 두 개. 이 조합은 쿼드의 숫자에 의해 강함이 결정됨. 히어로는 쿼드로 사용 가능. 히어로, 비휴, 키메라는 싱글로 사용 가능하지만, 비휴와 키메라를 동시에 싱글로는 사용 불가.



쿼드 + 페어 두 개 - 같은 숫자 카드 4장과 각기 다른 페어 두 개. 이 조합은 쿼드의 숫자에 의해 강함이 결정됨. 히어로는 쿼드나 페어에 모두 사용 가능.

참고: 쿼드+페어 두 개 조합은 트랩이 아니며, 트랩이나 키메라 승천에게 밟힐 수 있음



트랩 - 같은 숫자 카드 4장. 트랩은 더 강한 트랩이나 키메라 승천을 제외한 모든 조합을 이기고 낼 수 있음. 히어로 4장이 가장 강한 트랩임.



키메라 승천 - 키메라와 비휴를 함께 사용. 키메라 승천은 앞서 어떤 조합이 나왔는지와 상관없이 낼 수 있음.